

特別活動研究委員会

1, 研究テーマ

「こころ豊かな人間関係が深まるような学級活動
- 体験的活動からの学級集団づくりを通して - 」

2, 研究課題

児童・生徒は集団の中において多くのことを学んでいく。それは自己の高まりであったり、人との関わり方であったりするが、特別活動のカリキュラムの中で意図的に仕組んでいくことを大きな課題として研究を進めてきた。

高山小学校の教育目標である、「ひとりだち・ともそだち」を大事にし、特別活動の授業の中で実現していく手段として以下の点から迫ってみることにした。

- (1) 体験的な活動による豊かな人間関係の創造
人間関係の変容の様子
- (2) 学級や個の人間関係把握 (アセスメント) の研究 (観察法、Q-U の実施)
- (3) 学級活動でつきたい力
- (4) 学級集団づくりの創造、取り組み
SGE (構成的グループエンカウンター) 対人関係ゲームプログラム
- (5) 活動内容や人間関係における評価方法

今回の授業学級は4年生になってクラス替えをしたばかりであった。まだ人間関係もよそよそしく、まさにどのような活動をどんな目的で仕組むかが問われるクラスであった。4月当初の生徒の実態から7月の研究授業に向けて以下のようなアプローチをとった。

— 生徒の実態 —

4月のQ-U法での実態調査では学級生活満足群が少なく、友達を認めていない(非承認群)が多かった。そこで担任が中心になってみんなで遊ぶ時間を取り、仲間作りゲームをやってみた。児童の反応が非常によかった。

— このような活動を通して —

「生活をよくする係」を作ることを提案し、『遊び係』を発足させる。児童がリーダーとなり、ペアから徐々に人数を増やしたりする仲間作りゲームを中心に行う。遊ぶ時間スペシャルという特設単元の設定。

— こうなるだろう —

子どもたちが特別に構えることなく、自然にうち解けあえるだろう。
決まった友だちだけでなく、新しい仲間を開拓できるだろう。
自分のことを見つめ直したり、友だちの良さに気づくだろう。
自分たちで運営できた満足感や、もっと活動したいという意欲につながるだろう。

3 , 指導の実際

「実証授業」

平成16年7月8日(木)

高山小学校 4年2組

授業者 栗林 孝成 教諭

単元名 「みんなで遊ぶ時間スペシャル」

で友だちと仲よくなるろう!

指導者 清水 正明先生(日滝小学校長)

本時は全7時間中の第6時で、体系的に仲間づくり活動を行い、徐々に遊ぶ仲間が増え、お互いのことを知り合うゲームへと入っていく時間になっていた。まずはウォーミングアップとして自由に動いて1分間で何人とじゃんけんできるかを競うゲームから、最後の相手とペアになる。ペアを3つあわせ6人グループを作った後、足し算トークを行う。足し算トークとは、それぞれが同時に出した指の数を足し算した合計の番号にある質問に、全員で答えていく。質問は趣味や好きなテレビ番組などの、個性がでる質問や、もしも百万円拾ったら...などの児童の共通の興味を引くものまでうまく組み合わせられていた。最後に振り返りの時間がもうけられていた。

4 , 事例から明らかになったこと

- (1) 子どもたちは一生懸命ゲームをするうちに、誰と一緒にしても素直にうち解け、男女が一緒のグループの方が楽しいという意見を持っていた。よく知らなかった友だちとより親しくなれることを楽しんでいて、このことから、誰とでも仲間になりたいという気持ちを持っていることが改めて確認できた。
- (2) 振り返りの時間をとったことで特に個人のことわかる質問には興味があり、友だちのことを知りたい、自分のことをしてほしいという思いを知ることができた。
- (3) 学級において満足度が少なかった児童や、他の児童との関わりが苦手だった児童に特に変化が表れた。表情からも見て取れた。
- (4) 授業を仕組む上で、教師主導型ではなく、児童自身が自分たちの手で作っているんだという実感を持たせたい。そのためにリーダーを育成し、リーダーが自信を持ってその1時間を進めていける準備や、協力を求める姿勢を出していく必要がある。実現すれば純粋な満足感につながり、次への意欲につながりやすい。

5 , 来年度への課題

- (1) 少ない時間の中でカリキュラムにどのように特設単元を設けていくかは難しい。今までの年間計画からの見直しが必要である。
- (2) どのような基準で評価していくかが定まっていない。行った活動に対しての成果を評価として表すことの道筋を作る必要がある。